

```

package Oblig2;

import javax.swing.JOptionPane;

class Tallspill{

    private int i;
    private boolean avsluttet = false;

    public int nyttTall() {
        return (int) (Math.random() * 201);
    }

    public void visMelding(String melding){
        JOptionPane.showMessageDialog(null, melding);
    }

    private void forLite(int tall){
        visMelding(tall + " var for lite, prøv igjen");
    }

    private void forStort(int tall) {
        visMelding(tall+" var for stort, prøv igjen");
    }

    public void avsluttRunde(int antall, int gjetning) {
        /* Viser melding om at det ble gjettet riktig
        og antall gjetninger som ble brukt.
        Parametrene gir opplysninger om dette. */
        visMelding(gjetning + " var riktig! Du brukte "+antall+" forsøk.");
        avsluttet = true;
    }

    public int gjett() {
        int g = -1;
        i++;
        try {
            g = Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Jeg tenker på et heltall mellom 0 og 200. \n Prøv å gjette dette tallet:"));
            return g;
        } catch (Exception e) {
            System.out.println(e);
        }
        return g;
    }

    public void kjørSpill() {
        i=0;
        avsluttet = false;
        int tall = nyttTall();

        System.out.println(tall);

        while (!avsluttet) {
            int gjetning = gjett();
            if(gjetning < 0) {
                JOptionPane.showMessageDialog(null, "Invalid input");
                break;
            }
            else if(gjetning == tall) avsluttRunde(i, gjetning);
            else if(gjetning < tall) forLite(gjetning);
            else if(gjetning > tall) forStort(gjetning);
        }
        /* Kjører en spillrunde ved å trekke et tall,
        nullstille tellevariabel, innhente gjentatte
        gjetninger fra bruker inntil det gjettes riktig.
    }

```

*Når det skjer, avsluttes runden med passe  
meldinger til spilleren. \*/*

```
}  
public static void main(String[] args) {  
    Tallspill t = new Tallspill();  
    t.kjørSpill();  
}  
}
```